ПРАВИЛО «МИНИМУМ ОДНОГО»

Некоторые основные приёмы дают ресурсы, вроде Улик, Зарядов или статусов, в зависимости от Силы приёма. Например, когда ты **Расследуешь**, ты получаешь количество Улик равное Силе.

Когда приём используется с Силой равной нулю или меньше и ты при этом попадаешь, **ты всегда получаешь как минимум один ресурс**: одну Улику, один Заряд или статус 1 уровня.

ВЗРЫВНЫЕ ПРИЁМЫ

Некоторые опции развития персонажа и темы позволяют сделать основные приёмы Взрывными. Как правило, они требуют использовать при этом теги соответсвующей темы.

Обычно, результат 12 и выше считается как 10 и выше. Но если приём Взрывной — это открывает новую категорию успеха, а результат 12 и выше активирует её. В каждом приёме есть описание эффекта необычайного успеха.

ПОМОЩЬ ИЛИ ВМЕШАТЕЛЬСТВО ОСНОВНЫМИ ПРИЁМАМИ

Члены команды могут помогать или мешать друг другу в совершении приёмов, тратя Заряды (включая очки Помощи и Вреда), чтобы добавлять положительные и отрицательные статусы или менять окружение для поддержки или затруднения приёма. Когда член команды совершает приём, **перед его броском кубиков** ты можешь временно перевести центр внимания на себя, чтобы помочь или помешать его действию.

Самым простым способом для этого является использование очков Помощи или Вреда, чтобы наложить соответствующий временный статус. Опиши как ты помог или помешал совершить действие члена команды и какой статус ты дал ему. **При этом он не может Столкнуться с опасностью против этого статуса**!

Другим способом является трата подходящих накопленных Зарядов. Если подходящих Зарядов нет, то с разрешения Мастера вмешивающийся игрок может **Изменить игру**, чтобы создать Заряды. При этом можно сжечь тег, чтобы удостовериться в успехе **Изменения игры**.

Если ты являешься целью нежелаемого вмешательства члена команды, ты можешь назвать его тег слабости, чтобы понизить результат **Изменения игры**.

ТЕГИ СИЛЫ

Теги силы обозначают что-то полезное для твоего персонажа. Поэтому теги силы могут быть использованы только для увеличения Силы приёма, но не для ослабления. Только ты можешь называть свои теги силы, они не могут быть использованы другими игроками или Мастером. Каждый тег силы может быть использовать только один раз за приём, но может использоваться сколько угодно раз в последующий приёмах (исключение — Повторяющиеся и Связанные приёмы).

Теги силы могут быть названы и прибавлены к Силе только если они напрямую помогают совершить действие. Если вы не можете ясно ответить на вопрос “Как этот тег позволяет совершить действие?”, то тег силы скорее всего нельзя использовать. В спорных ситуациях последнее слово за Мастером.

ТЕГИ СЛАБОСТИ

Теги слабости отражают что-то мешающее действиям твоего персонажа. Поэтому теги слабости могут быть использованы только для уменьшения Силы приёма, но не для увеличения. Твои теги слабости, в отличии от тегов силы, могут быть названы не только тобой во время совершения приёма, но и Мастером или игроком, который является целью твоего действия. Каждый тег слабости может быть использовать только один раз за приём, но может использоваться сколько угодно раз в последующий приёмах (исключение — Повторяющиеся и Связанные приёмы).

Теги слабости могут быть названы и отняты от Силы только если они напрямую мешают совершить действие. Каждый раз называя тег слабости, ты отмечаешь **Укрепление** в соответствующей тегу теме, что позволяет впоследствии развить тему и получить улучшение.



ТЕГИ ИСТОРИИ

Теги истории деляться на две категории:

• **Временные способности, качества, черты и предметы, которыми владеет твой персонаж**, например тесак, который ты поднял, форма волка в которого ты обратился или полёт от выпитого магического зелья.

• **Независимые объекты, существа или эффекты в сцене:** особенность окружения, вроде сильного дождя, существо в сцене, вроде пряничного человечка, объект, доступный поблизости, например желтый Ламборджини или эффект, как аура защиты.

Не каждая деталь в сцене должна иметь тег истории, а только те детали, что имеют значение для истории и могут быть использованы с какой-то целью или повлиять на что-то. Мастер определяет стоит ли вводить тег истории.

СОЗДАНИЕ ТЕГОВ ИСТОРИИ

Игроки создают теги при помощи приёма **Изменение игры** (или другой механики, которая генерирует Заряды). Например, игрок — Разлом Аладдина и может использовать свой тег силы — лампу исполнения желаний, чтобы **Изменить игру** для создания яхты и сделать себя капитаном. Другой игрок использует тег силы оружейника, чтобы установить пушку-гарпун на яхту, созданную джинном. А третий игрок, Разлом Посейдона, вызывает кракена и также наделяет его тегами: гигант, восемь щупалец и покорный. Мастер также может вводить теги, когда считает это нужным.

КОНТРОЛЬ НАД ТЕГАМИ ИСТОРИИ

Теги истории могут быть под контролем определённого игрока или неигрового персонажа или общими. Теги истории, описывающие окружение, вроде сбивающего с ног ветра или бутылки на барной стойке, являются общими. Когда ты создаешь тег истории, то он как правило принадлежит тебе, например вызванное призрачное копьё или суккуб принадлежат тебе пока не закончится их действие. Теги, которые ты контролируешь можно передать другому персонажу, если это возможно. Учти, что этот персонаж должен добровольно принять тег, иначе это будет статусом.

Например, Разлом Пиковой дамы может окрашивать вещи в чёрный из-за своих предпочтений или для ритуалов, вроде татуировки пики на другом персонаже. Если ты даёшь этот тег не добровольно, то он становится статусом, вроде окрашен-в-черный-2, татуирован-1. В зависимости от ситуации ты можешь или не можешь вернуть тег истории.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕГОВ ИСТОРИИ

Теги истории не являются ни тегами силы, ни тегами слабости. Вместо этого, **теги истории могут быть использованы как для увеличения, так и для уменьшения Силы приёма на единицу за каждый названный тег истории**. Ты можешь назвать тег истории, чтобы увеличить Силу действия, Мастер или другой игрок может назвать тег истории, чтобы помешать тебе и снизить Силу приёма (при этом **Укрепление не отмечается**, как в случае с тегами слабости). Как и с остальными тегами, теги истории должны подходить к действию и иметь смысл, чтобы быть названными. Также ты можешь использовать теги истории, принадлежащие предметам или существам, которые ты контролируешь.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ТЕГОВ ИСТОРИИ

Теги истории могут иметь различную продолжительность:

• **Временные теги** могут быть названы только один раз. Они могут остаться в сцене, т.к. всё ещё имеют смысловую ценность, но больше не могут быть использованы. Временные теги нельзя сжигать для попадания. Если какой-то эффект сжигает их, они моментально истекают.

• **Продолжительные теги** могут быть названы множество раз. Они истекают, когда условия истории делают их неактуальными. Мастер имеет решающее слово при определении времени истечения тега. Временные теги можно сжигать для попадания, при этом тег истекает.

• **Постоянные теги** можно называть сколько угодно раз и они не истекают. Они идентичны тегам силы, но не принадлежат к теме. Постоянные теги можно сжигать для попадания и восстанавливать также, как теги силы.



ПРИЁМЫ ИГРОКОВ

Когда ты попадаешь в центр внимания, ты можешь описать действия своего персонажа. В зависимости от текущей сцены, твой персонаж может осмотреться, переместиться, поговорить или использовать какое-то простое действие, не требующее применения правил. Такие действия просто происходят так, как ты их описал: персонаж говорит то, что говоришь ты; персонаж идёт туда, куда ты сказал и т.п.

Но зачастую действия твоего персонажа имеют значительный драматический эффект и тогда в игру вступают правила. В этом случает ты также описываешь свои действия, но их исход и последствия будут определять правила. Правила покажут насколько хорошо или плохо ты совершил действие, какие неожиданные последствия произошли во время него и как другие участники сцены отреагировали на то, что ты сделал. Действия, которые требуют вмешательства правил, называются **приёмами**.

Каждый обычный приём состоит из трёх частей:

условие, бросок и исход. Например:

РИСКНУТЬ

Условие:
Когда ты делаешь что-то **опасное**, **рискованное** или **очень дерзкое**.

Бросок:
бросок+Сила.

Исход:
При 10+ тебе каким-то образом удаётся это сделать. При 7-9 события выходят из под контроля. Мастер предоставит сделку или трудный выбор.

Условие приёма описывает обстоятельства или тип действия. К**огда ты описываешь действие, которое подходит под условие, то срабатывает приём.** В этом случае ты должен бросить кубики, добавить модификатор (обычно Силу) к результату и сравнить полученное число с описанным в приёме исходом. Это называется совершить приём.

СОВЕРШЕНИЕ ПРИЁМА

1. Опиши действие персонажа и назови приём, который совершаешь.

2. Определи Силу*.

3. Брось два шестигранных кубика (2d6) и добавь к результату Силу.

4. Следуй описанному в приёме исходу.

*Некоторые действия, например **Посмотреть сквозь туман** и **Хватит. Сдерживать. Себя** используют модификаторы отличные от Силы.

УСЛОВИЯ ОСНОВНЫХ ПРИЁМОВ

Наиболее часто используемые приёмы в игре называются **основными приёмами**. Когда твой персонаж использует действие, чтобы...

...найти ответ на насущный вопрос или нужную информацию, ты **Расследуешь**.

...уговорить, запугать или соблазнить кого-то, ты **Убеждаешь**.

...избежать удара, перетерпеть боль и урон или сопротивляться влиянию, ты **Сталкиваешься с опасностью**.

...нанести точный и мощный выстрел, ты **Ударяешь изо всех сил**.

...биться, соревноваться с кем-то или для борьбы за контроль над чем-то, ты **Сражаешься один на один**.

...предоставить себе или союзникам преимущество, ты **Изменяешь игру**.

...сделать что-то в тайне или обманным путём, ты **Действуешь скрытно**.

...исполнить опасный или дерзкий трюк, ты **Рискуешь**.

1. СОЧЕТАНИЕ ДЕЙСТВИЯ И ПРИЁМА

Когда ты описываешь действие, которое задействует приём, ты также должен назвать этот приём. Если ты не уверен какой приём используется, то спроси Мастера.

Твой персонаж не может совершить действие с условием приёма, при этом не сделав сам приём. Также и наоборот — нельзя просто назвать приём и не описать действие.

2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ

Сила показывает способность твоего персонажа к совершению определённого действия. Сила учитывает навыки твоего персонажа, доступные ресурсы, окружающие условия, слабости и статусы. Сила без модификаторов равна нулю.

Если Мастер или другие игроки хотят Вмешаться, чтобы как-то повлиять на приём, то они делают это перед броском кубиков (В).

Сила определяется следующими шагами:

А. ПОСЧИТАЙ ТЕГИ СИЛЫ

Назови теги силы, которые помогают тебе совершить действие (например внимательный при осмотре места преступления). Ты можешь назвать любое количество тегов силы своего персонажа, включая теги разных тем, при условии, что они помогают действию. **Число тегов силы, которые ты назвал становится твоей изначальной Силой.**

В. ВЫЧТИ ТЕГИ СЛАБОСТИ

Ты, Мастер или другой игрок, чей персонаж является целью твоего действия, можете назвать теги слабости (и/или теги истории), которые мешают или затрудняют действию (например не в форме, когда ты гонишься за подозреваемым). **За каждый названный тег слабости, уменьши Силу на один и отметь Укрепление в теме тега.** При этом Сила может опуститься ниже нуля.

С. ДОБАВЬ ИЛИ ВЫЧТИ ДРУГИЕ ФАКТОРЫ

Статусы — описательные теги временных состояний, имеющие уровень. Твои статусы влияют на твой приём. В некоторых случаях, Мастер может посчитать, что статусы цели также влияют на твой приём. **Добавь наивысший уровень положительного статуса к Силе. Вычти наивысший уровень отрицательного статуса из Силы.** При этом Сила может опуститься ниже нуля.

3. БРОСОК КУБИКОВ

Теперь, когда ты определил Силу приёма, брось два шестигранных кубика (2d6), сложи их и добавь Силу. Это называется бросок+Сила. Эта сумма считается финальным результатом приёма. После броска кубиков уже нельзя изменить Силу, называя теги или другие механики игры.

4. ИСХОД ПРИЁМА

Все приёмы интерпритируют результат по-разному, но имеют общие категории:

Результат **6 или ниже — это ПРОМАХ**. При промахе Мастер получаешь возможность использовать один из его приёмов. Промах не всегда означает, что твоё действие не сработало, но это всегда вводит в игру новые затруднения для тебя и команды, вызваные твоим действием или сами по себе из-за приёма Мастера.

Результат **7 и выше — это ПОПАДАНИЕ. Результат 7-9 считается слабым попаданием** и показывает смесь успеха и неудачи, когда твоё действие удалось, но вызвало какие-то негативные последствия. Результат **10 и выше считается сильным попаданием**, то есть действие удалось именно так, как задумывалось и без затруднений.

Некоторые особые механики (см. Взрывные приёмы) также открывают доступ к новой категории при результате **12 и выше**. В этом случае происходит необычайный успех с дополнительными положительными эффектами.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Если ты планируешь совершить последовательность разных действий, всегда разделяй её на разные приёмы и сначала совершай первый приём. В зависимости от его результата, Мастер определит можешь-ли ты продолжить запланированную последовательность. Промах обычно означает, что что-то прервало твою последовательность, но иногда Мастер может наложить на тебя негативный статус и позволит продолжить последовательность. В некоторых случаях последовательность может приостановиться, когда Мастер ставит в центр внимания другого игрока. Тогда твоя последовательность продолжится, когда центр внимания вернется к тебе (при условии, что действия другого персонажа не прервали тебя).

ПОВТОРЕНИЕ ПРИЁМОВ

Ты не может повторять приём, используя те же теги, до тех пор пока не изменятся условия. Это не зависит от промахов или попаданий. Другими словами, выполнение идентичного действия, например атаки по той же цели тем же способом или исследование того же предмета тем же методом. Ты снова сможешь применить тот же приём, когда обстоятельства изменятся и об этом сообщит Мастер. Это может произойти как моментально, так и через несколько дней. **Приём Столкнуться с опасностью является исключением.** Ты всегда может защитить себя с его помощью, используя те же теги.

СВЯЗАННЫЕ ПРИЁМЫ

Если приёмы следуют один за другим, то они называются связанными. Как правило, это возникает, когда промах заставляет Столкнуться с опасностью или после Изменения игры ты пользуешься созданным тегом, чтобы Ударить изо всех сил. **В этом случае один и тот же тег может быть назван только один раз для всех связанных приёмов.** Приёмы, которые выполняют одну и ту же задачу также считаются связанными, даже если не следуют друг за другом.

ИЗМЕНИТЬ ИГРУ

ЛЕЧИТЬ, РЕМОНТИРОВАТЬ • ПОЛУЧИТЬ ИЛИ ПРЕДОСТАВИТЬ ТАКТИЧЕСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО • СОЗДАТЬ ИЛИ НАЙТИ ПОЛЕЗНЫЙ ПРЕДМЕТ • ОСЛАБИТЬ ПРОТИВНИКА • ВЫЗВАТЬ СОЮЗНИКА

Изменение игры — это самый универсальный приём. Он используется, когда персонаж хочет предоставить какое-то превосходство для себя или союзников, улучшив способности, изменив текущую ситуацию в более выгодную сторону, помогая себе или союзникам сбросить негативные эффекты, создать неблагоприятные условия для противника или найти или создать полезный предмет, вызвать союзника или изменить окружение.

ИСХОД ПРИЁМА

При попадании ты **получаешь Заряды в количестве равном Силе приёма**, но не менее 1. Ты можешь тратить Заряды, чтобы создавать различные эффекты:
• Создать тег истории.
• Сжечь тег силы или тег истории.
• Наложить или понизить статус (1 уровень за 1 Заряд).

При **10+** ты получаешь как минимум 2 Заряда и потратив 1 Заряд можешь дополнительно:
• Усилить эффект (большая зона или больше целей).
• Продлить эффект (сделав его продолжительным).
• Скрыть эффект или любые другие улучшения, которые одобрит Мастер.

Можно потратить больше 1 Заряда, чтобы улучшить эффект, выбрав несколько усилений.

Учти, что теги, использованные для **Изменения игры** определяют метод Заряда. То есть ты не можешь назвать свой тег целебное прикосновение и затем использовать Заряд для наложения повреждающего статуса.

ВЗРЫВНОЙ ПРИЁМ

Если твой приём **Изменения игры** взрывной, то при **12+** ты получаешь минимум 3 Заряда и можешь выбрать одно из следующих особых улучшений, потратив 1 Заряд:

• **Массовый эффект:** эффект, который обычно можно применить только к одной цели, расширяется до группы целей (но как правило не более 10).
• **Постоянный эффект:** сделать один эффект постоянным или снять или понизить другой постоянный эффект (кроме статусов 6 уровня). Ты можешь иметь только один постоянный эффект за раз. Чтобы создать новый, нужно сбросить предыдущий.
• **Скрыть в Тумане:** один эффект становится скрытым в Тумане. Такой эффект становится невидимым даже для Разломов и никто, кроме тебя, не знает о его существовании.

Как и случае с улучшениями **10+**, эти особые улучшения могут быть применены только к Зарядам с тем же методом.

УБЕДИТЬ

УДЕРЖИВАТЬ КОГО-ТО НА МУШКЕ • ДАТЬ ВЗЯТКУ ДОЛЖНОСТНОМУ ЛИЦУ • ФЛИРТОВАТЬ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ • ЗАПУГИВАТЬ НАСИЛИЕМ ИЛИ ШАНТАЖИРОВАТЬ • ДАТЬ ОБЕЩАНИЕ

Убеждение используется, когда твой персонаж открыто пытается повлиять на другого персонажа **разговором, запугиванием или соблазнением**, чтобы тот сделал что-то, чего обычно не стал бы делать. Каким образом ты влияешь на персонажа зависит от тегов, которые ты называешь. Учти, что если ты пытаешься повлиять, чтобы получить информацию, используй приём **Расследовать**. Если персонаж пытается повлиять обманом, используй **Действовать скрытно**.

ИСХОД ПРИЁМА

Попадание означает, что тебе удалось повлиять на цель. Выбери статус, отражающий негативный эффект. **Уровень статуса равняется Силе приёма**. Статус может быть как психологическим, например чувство-вины-3, так и физическим наказанием, вроде подстрелен-в-ногу-2. Выбираемый статус должен соответствовать методу, которым ты убеждал цель. Однако, он не может быть идентичен действию, которое ты хочешь, чтобы твоя цель совершила. Например, если ты хочешь заставить грабителя бросить его оружие, ты не можешь дать статус обезоружен-3.
Цель приёма может сделать выбор не получать статус, а сделать то, что ты хочешь. При **7-9**, цель должна немного уступить и сделать что-то для тебя, чтобы избежать статуса, но продолжает стоять на своём. При **10+**, цель полностью поддается влиянию (по крайней мере на какое-то время) и делает то, что ты хочешь.

ВЗРЫВНОЙ ПРИЁМ

Если твой приём **Убеждения** взрывной, то при **12+** уровень статуса равняется **Силе+2**. Чтобы избежать статуса, цель должна изменить свои намерения как при **10+**, но при этом также получает временный статус 2 уровня на твой выбор, отражающий твоё влияние, например в-долгу-2, убеждён-2, новый-друг-2. Этот тег не может быть тем же, что и основной тег, который ты накладывал **Убеждением**.

СТОЛКНУТЬСЯ С ОПАСНОСТЬЮ

ПРИНЯТЬ УДАР • УКЛОНИТЬСЯ • ЗАБЛОКИРОВАТЬ • ПЕРЕТЕРПЕТЬ СУРОВЫЕ УСЛОВИЯ, ТОКСИН ИЛИ БОЛЕЗНЬ • ОТБРОСИТЬ ВРАГОВ • СОПРОТИВЛЯТЬСЯ СТРАХУ ИЛИ ВЛИЯНИЮ

Столкнуться с опасностью срабатывает, когда твой персонаж становится целью нежелательного статуса и имеет возможность избежать или сопротивляться ему. Когда Мастер называет уровень и имя нежелательного статуса, ты можешь в ответ **Столкнуться с опасностью**. Твой персонаж должен иметь соответствующий способ защиты от вреда или воздействия, чтобы использовать этот приём. Учти, что **Столкнуться с опасностью** не является автоматическим действием от всех негативных статусов. Например, когда ты промахиваешься во время приёма, Мастер может наложить статус без возможности защититься от него.

ИСХОД ПРИЁМА

При **промахе** ты получаешь полный статус. Мастер при этом не совершает дополнительных приёмов, так как получить негативный статус само по себе неприятно.
При **7-9**, ты получаешь статус, но с уровнем -1. Мастер или игрок, накладывающий статус, должен перефразировать его на более слабый эффект (например заменить ножевое-ранение-2 на лёгкий-порез-1).
При **10+** твой персонаж полностью защищается от опасности и не получает негативного статуса.

ВЗРЫВНОЙ ПРИЁМ

Если твой приём **Столкнуться с опасностью** взрывной, то при **12+** ты полностью избегаешь статуса, а также можешь выбрать один из следующих эффектов:

- **Ты отражаешь статус** обратно в атакующего или другим способом используешь его в свою пользу. Ты накладываешь подходящий статус того же уровня, какой был направлен против тебя.
- **Ты усиливаешь свою защиту**, получая продолжительный статус 1 уровня, отражающий то, как ты противостоишь негативному статусу.

Если ты **Сталкиваешься с опасностью** как следствие другого приёма (например **Ударить изо всех сил** или **Сразиться один на один)** при котором ты уже наложил статус, то отражённый статус может только заменить уже наложенный статус первоначального приёма, но не складывается с ним.

СРАЗИТЬСЯ ОДИН НА ОДИН

СРАЖАТЬСЯ В РУКОПАШНОЙ СХВАТКЕ ИЛИ БЛИЖНЕМ БОЮ • ВСТРЕЧНЫЙ ОГОНЬ • БОРОТЬСЯ ЗА КОНТРОЛЬ НАД ОБЪЕКТОМ ИЛИ ПОЗИЦИЕЙ • ПОБЕДИТЬ В ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМ СОСТЯЗАНИИ • ОБОГНАТЬ ИЛИ ПРЕСЛЕДОВАТЬ

Ты **Сражаешься один на один** когда твой персонаж пытается достичь какой-то цели, но встречает сопротивление. Приём отражает любое состязание между твоим персонажем и другой стороной или силой. Когда ты используешь приём, сначала ты называешь цель, которую хочешь достичь - ей может быть что угодно, связанное с текущей сценой. Целью также может являться желание навредить кому-то и наложить этим статус.

ИСХОД ПРИЁМА

При **7-9** выбери одну из следующих опций, при **10+** выбери две. Каждая опция может быть выбрана только один раз:

- **Ты достигаешь своей цели или получаешь преимущество**: цель, обозначенная перед броском кубика успешно достигается или любое преимущество, которое можно достичь твоим действием, вроде захватить что-то, что противник держит, загородить путь, предоставить союзнику возможность для атаки и тому подобное. Эта опция сама по себе не предоставляет игрового эффекта, но развивает историю в нужно для тебя направлении. Если твоей изначальной целью было наложение статуса, то это опция может быть выбрана как вторичное преимущество.
- **Ты доминируешь**: наложи статус на противника, с уровнем равным Силе приёма. Статус должен иметь логическую связь с условиями и названными тегами.
- **Ты блокируешь, уклоняешься или другим способом избегаешь ответного сопротивления** : ты защищаешься от попыток противника сопротивляться тебе. Если ты не выберешь эту опцию, то Мастер или игрок, который противостоит тебе, наложит на тебя статус по своему выбору (ты можешь **Столкнуться с опасностью** против него). Если тебе противостоит другой игрок, то накладываемый статус не может быть выше Силы ответного действия, которое он опишет.

ВЗРЫВНОЙ ПРИЁМ

Если твой приём **Сразиться один на один** взрывной, то при **12+** ты получаешь возможность выбрать все три возможные опции.

УДАРИТЬ ИЗО ВСЕХ СИЛ

ВДАРИТЬ КУЛАКОМ ЧТО ЕСТЬ СИЛ • НАЕХАТЬ АВТОМОБИЛЕМ • ПОДАВЛЯЮЩИЙ ОГОНЬ • ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МИФИЧЕСКОЙ СПОСБНОСТИ В ПОЛНУЮ СИЛУ

Когда тебе выпадает удобная возможность для применения способности, выстрела или удара, ты используешь **Ударить изо всех сил**. Целью этого приёма всегда является нанесения максимальных повреждений цели. Чтобы использовать эту способность, у тебя должна быть прямая видимость цели, а также хороший момент и достаточно времени. Если ты находишься в противостоянии, вроде ближнего боя или обстрела из-за укрытия, то вместо этого используй **Сражение один на один**. Этот приём не ограничивается физическим уроном и может быть использован, для психического насилия или распространения влияния.

ИСХОД ПРИЁМА

При попадании ты накладываешь на цель продолжительный статус с уровнем, равным Силе приёма. Статус должен быть логически связан с твоим действием. Также при **7-9** выбери одну из следующих опций, при **10+** выбери две. Каждая опция может быть выбрана только один раз:

• **Ты занимаешь укрытие или выгодную позицию:** ты защищаешься от любых ответных действий и угроз. Если ты не выберешь эту опцию, то Мастер или игрок, который противостоит тебе, наложит на тебя статус по своему выбору (ты можешь **Столкнуться с опасностью** против него). Если тебе противостоит другой игрок, то накладываемый статус не может быть выше Силы ответного действия.

• **Ты попадаешь лучше, чем ожидал:** если твоей целью была одна цель, то добавь +1 к уровню накладываемого статуса. Если есть возможность поразить две цели, ты можешь наложить статус на обе (при этом не повышая уровень статуса).

• **Ты контролируешь сопутствующий урон:** ты можешь выбрать наносит ли твой приём сопутствующий урон и его мощность (большой или малый), а также его тип. Если ты не выберешь эту опцию, то сопутствующий урон выбирает Мастер. Этот урон обычно повествовательный и не накладывает статусов. Если ты хочешь наложить статус на окружение, то нужно выбрать это окружение целью.

• **Ты удерживаешь внимание цели:** если это возможно, твоя цель будет игнорировать все другие цели и угрозы и сосредоточиться на тебе. Цель может впасть в ярость, быть крайне заинтересованной и т.п. Эффект длиться до конца боя.

• **Ты получаешь преимущество:** твоя атака предоставила побочное преимущество и ты получаешь 1 Заряд с методом соответствующим твоей атаке. При использовании этого Заряда ты не можешь выбрать статус в том же спектре, что и твоя основная атака, но можешь выбрать целью другого противника.

ВЗРЫВНОЙ ПРИЁМ

Если твой приём **Ударить изо всех сил** взрывной, то при **12+** ты выбираешь одну опцию из списка:

• **Превосходный удар:** выбери три опции из обычного списка.

• **Защита другого:** ты защищаешь не только себя, но и союзника от ответного удара. Цель твоей атаки не может атаковать этого союзника в свой следующий ход.

• **Экстремальный сопутствующий урон:** все вокруг твоей цели получают статус, похожий на основной статус атаки, равный Силе приёма. Включая союзников, если они рядом.

• **Управление полем боя:** получи 2 Заряда и используй их на улучшения из приёма **Изменить игру**.

ДЕЙСТВОВАТЬ СКРЫТНО

ЛГАТЬ И ОБМАНЫВАТЬ • ПРИТВОРЯТЬСЯ ДРУГИМ • КАРМАННАЯ КРАЖА • НЕЗАМЕТНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ • ПОДСЛУШИВАНИЕ

Ты **Действуешь скрытно**, когда используешь действие, которое требует особой хитрости, ловкости или незаметности. Приём может быть использован вместе с другим приёмом, например если ты прячешься в тенях и хочешь воткнуть кинжал в спину, то Мастер может позволить броску **Действовать скрытно** определить возможность для **Удара изо всех сил**. Промах будет означать, что тебя заметили и придётся **Сражаться один на один**. Но не все действия требуют последующего приёма. Если твоей целью является именно скрытность, то, например, не надо совершать **Расследование**, чтобы подслушать или подсмотреть.

ИСХОД ПРИЁМА

При **10+** все цели твоего приёма поддались твоему скрытному действию — они видят то, что ты хочешь, чтобы они видели или верят твоему обману.

При **7-9** тебе удаётся обхитрить большинство своих целей, но в твоём действии были изъяны. Мастер может выбрать одно из следующих осложнений:

• **Кто-то не являющийся твоей целью заметил тебя**: Мастер выбирает не участвующего в твоём действии персонажа. Этот персонаж заметил твоё действие или распознал ложь. Предпримет ли он какое-то действие — зависит от мотивов персонажа и ситуации. В любом случае, когда Мастер выбирает эту опцию, ты знаешь, что тебя раскрыли и кто именно это сделал.

• **Тебя заметили вторичным чувством**: мастер выбирает вторичное чувство, которое может раскрыть тебя. Твоя цель не знает всей правды, но получает какую-то информацию. Например, цель преследования улавливает твой запах и элемент внезапности будет потерян. Или ты носишь маску, но цель запомнила твой голос и опознает его, если услышит снова.

• **Ты должен оставить какой-то след позади, иначе будешь раскрыт**: Мастер выбирает объект, улику, союзника или даже аспект твоего персонажа, который ты **можешь** оставить позади или будешь раскрыт. В последствии этот след может привести к тебе. Если ты жертвуешь то, что выбрал Мастер, то считай результат приёма за 10+. Если след представляет тег, то он сгорает. Если же ты решаешь не оставлять след, то тебя сразу же раскрывают.

ВЗРЫВНОЙ ПРИЁМ

Если твой приём **Действовать скрытно** взрывной, то при **12+** ты полностью обманываешь цель и этот эффект продолжается на протяжении всей сцены, пока ты продолжаешь совершать то же самое действие. Например, если ты взломал систему безопасности банка, ты можешь входить и выходить из хранилища незамеченным не совершая дополнительных бросков. Однако, если ты выйдешь из банка и нужно будет прокрасться мимо охранника — это уже является другим действием и требует нового приёма.

РАССЛЕДОВАТЬ

ПОИСК С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СВОИХ ЧУВСТВ • ЗАДАВАТЬ ВОПРОСЫ В РАЗГОВОРЕ • ОСМАТРИВАТЬ МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ • ИСКАТЬ ИЛИ РАСШИФРОВЫВАТЬ ИНФОРМАЦИЮ • ОЦЕНИВАТЬ ЧЕЛОВЕКА ИЛИ СИТУАЦИЮ

Расследование используется, когда персонаж использует свои способности, чтобы собрать больше информации или задает вопросы о неизвестных деталях. **Расследование** может занимать продолжительное время, даже целый день, например для осмотра территории кладбища или допроса криминальных личностей в злачных местах. Обратите внимание, что не каждый вопрос игрока к Мастеру требует **Расследования**. Беглый осмотр, используя обычные чувства можно выполнить просто так. Однако, если ты хочешь найти что-то скрытое или неизвестное, то без **Расследования** не обойтись. Метод **Расследования** должен соответствовать тегам.

ИСХОД ПРИЁМА

При попадании, ты получаешь число Улик, равное Силе приёма. Ты можешь тратить Улики, чтобы задавать вопросы Мастеру (или другому игроку) о предмете твоего расследования и получаешь или прямой ответ или зацепку (подробнее см. в разделе «Улики»). **Метод** и **источник** твоих Улик всегда должен соответствовать названным тегам и обстоятельствам.

При **10+**, твоё **Расследование** прошло гладко. При **7-9** возникли какие-то проблемы. Мастер выбирает одно из следующих осложнений перед тем, как ты задашь вопрос:

• **Ты открылся для опасности:** Мастер вводит новую угрозу или осложнение в историю. Эта угроза может не иметь мгновенного эффекта, но повлиять впоследствии и перерасти в большую проблему. Например:

» Тебя заметил или словил кто-то, кому принадлежит или кто охраняет то, что ты расследуешь.

» На тебя напала цель твоего расследования или её приспешники. Или другая местная угроза или личный враг

» Окружение создало препятствие, например ты запутался в проводах или во время осмотра руин обвалился потолок и заблокировал путь.

» Цель твоего расследования узнала о твоих попытках и скрылась, усилила защиту, стала недоступной.

• **Полученные улики неразборчивы, повреждены или являются полуправдой:** Мастер может ответить на твои вопросы Улик запутанными ответами или туманными наводками. Также Мастер может дать правдивый ответ, но с ложными деталями. Полученная информация в любом случае должна быть полезной, но может оказаться частично неправдой или сложной для понимания.

• **Ты отвечаешь на один вопрос в ответ:** Мастер задаёт в ответ тебе один вопрос, на который ты должен дать или прямой ответ или зацепку. Твой ответ становится известным для опасности или врага, который тебе противостоит и будет использован против тебя.

ВЗРЫВНОЙ ПРИЁМ

Если твой приём **Расследования** взрывной, то при **12+** ты получаешь ключевую деталь. Мастер должен раскрыть что-то очень важное, что касается текущей сцены или дела в целом. После ты также можешь использовать Улики, чтобы задать дополнительные вопросы об этой детали.

РИСКНУТЬ

КАРАБКАТЬСЯ ПО СТЕНЕ • ОБЕЗВРЕЖИВАТЬ БОМБУ • ЕХАТЬ СКВОЗЬ ОЖИВЛЁННЫЙ РЫНОК • ПРОСКОЛЬЗНУТЬ В ЗАКРЫВАЮЩИЕСЯ ВОРОТА • ПРЫГНУТЬ В ОКНО • ЗАВЕСТИ РАЗГОВОР С ВООРУЖЕННОЙ БАНДОЙ

Ты **Рискуешь**, когда совершаешь опасное или неразумное действие. Такие действия обычно называют «всё или ничего». И хотя в ходе **Риска** могут быть дополнительные осложнения, сам шанс провала уже является ужасным последствием.

ИСХОД ПРИЁМА

При **10+**, тебе каким-то образом удаётся выполнить этот рискованный трюк и при этом не создать проблем.

При **7-9**, что-то пошло не так и Мастер предоставляет выбор между двумя или тремя нежелательными последствиями. За каждое негативное последствие Мастер накладывает статус или сжигает один из твоих тегов, осложняя текущую ситуацию.

Ты не можешь не выбирать негативное последствие, так как ты уже **Рискнул** и выполнил желаемый трюк. Результат **7-9** просто означает, что при этом ты перенес необходимые потери. Например:

• Идя по скользкому парапету небоскреба в дождь, ты поскользнулся. Мастер предоставляет выбор: выброни пистолет (сожги тег) или свою рацию (сожги тег) или напугайся-до-потери-пульса-4 (получи статус).

• Проплывая через обломки затонувшего корабля в поисках Разлома водной нимфы, ты заплыл слишком глубоко. Мастер даёт тебе выбрать между запутался-в водорослях-3 (получи статус) или закончился воздух (осложнение).

• Неся пробирку с вакциной через лабораторию, кащащую зараженными крысами, одна из них забралась тебе прямо на защитный экран костюма. Выбери или сбросить её и сражаться со стаей агрессивных крыс (осложнение) или позволить ей укусить тебя с риском заразить (сожги тег защитного костюма).

ВЗРЫВНОЙ ПРИЁМ

Если твой приём **Рискнуть** взрывной, то при **12+** ты так ловко и умело совершаешь своё действие, что даже меняешь ситуацию в свою пользу. Получи 2 Заряда, которые ты можешь сразу же использовать на эффекты улучшений из приёма **Изменения игры**.

УЛИКИ

Ваша история в Городе Тумана всегда имеет какую-то тайну, которую нужно расследовать. Вы и ваши напарники ищите ответы на странные загадки и события, которые нельзя объяснить, не заглянув сквозь Туман. Чтобы добраться до истины, вы следуете по следу, ведущему к шокирующим открытиям. И этот след сделан из Улик.

Улики — это игровой ресурс, который может быть обменен на информацию. Самым распространенным способом получить Улики является приём **Расследования**. Некоторые другие приёмы также создают Улики. Улики являются абстрактным ресурсом во владении игрока. Это не то же самое, что предметные доказательства или информация, которую вы собираете в ходе истории, хотя они связаны игровой механикой.

ПОЛУЧЕНИЕ УЛИК

Каждый раз получая Улики, в эффекте или приёме указывается сколько их было получено. Каждая Улика или набор Улик имеет **метод** и **источник**, которые определяются действием и обстоятельствами.
Метод — это техника (способ), которым была получена информация или доказательство. **Источник** отражает то, где или от кого была получена Улика. Например, если вы изучаете древние тома в библиотеке Старого Квартала в поисках информации о мифах инков, то методом будет «чтение», а источником «книги из библиотеки». Или если вы ведёте напряженный разговор с Джимми, который мог быть свидетелем убийства, но не желает говорить, то методом будет «допрос», а источником «Джимми».
Когда Улика была получена, ты уже не можешь изменить её метод, источник или увеличить количество. Получить новые Улики можно только изменив метод или источник.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УЛИК

Вы можете тратить Улики, чтобы узнать больше о предмете вашего расследования. Каждая Улика позволяет задать Мастеру один вопрос. Вопрос может быть любым, но относиться к методу и источнику Улики. Например:

Если вы читаете книги в библиотеке Старого Квартала:
- Кто был главным богом инков?
- Кто сейчас является разломом Инти?
- Есть ли у Инти слабости?
- Были ли у Инти мифологические противники?
- Как я могу заставить Виракоча встать на мою сторону?

Если вы допрашиваете свидетеля:
- Кто убийца?
- Говорит ли свидетель правду?
- Где был Джимми в момент убийства?
- Какую информацию скрывает свидетель?
- Какую деталь из рассказа Джимми я пропустил?

Если вы обыскиваете территорию кладбища:
- Есть ли здесь кто-то ещё?
- Каким путём лучше отсюда сбежать в случае проблем?
- Где находится нужная мне могила?
- Присутствуют ли здесь тёмные силы?
- Есть ли здесь что-то необычное?

Вопрос обязательно должен соответствовать не только источнику, но и методу. Например, если методом не является «составление психологического портрета» или «чтение мыслей», то нельзя задать вопрос «Есть ли у свидетеля слабые места, на которые можно надавить?». Или если при исследовании старых руин не использовался метод «разговор с мёртвыми» или «смотреть сквозь Туман», то нельзя задать вопрос о наличии потусторонних сил в этих руинах.

ОТВЕТ МАСТЕРА

В ответ на ваш вопрос Мастер предоставляет ценную информацию. Однако, Мастер не обязан полностью раскрывать всю правду об объекте вашего исследования. Мастер выбирает: дать **прямой ответ** или **зацепку**. Зацепка - это полезная деталь, которая вкупе с другими деталями может указать на ответ. Например, если вы спросите «Кто убийца?», то вместо прямого ответа «Люси, бармен из Трёх Топоров», Мастер может дать зацепку «Следов борьбы не видно. Жертва знала убийцу». Мастер предоставляет информацию, которую реалистично узнать из источника Улики: что есть в книгах библиотеке, что может знать свидетель Джимми, что может быть обнаружено на кладбище. Мастер не может лгать — он всегда отвечает правдой на вопрос Улики, но может не раскрывать всех подробностей. Исключение составляет полуправда (см. результат **7-9** приёма **Расследования**).

ОТВЕТ ДРУГОГО ИГРОКА

Вы можете получать Улики, расследуя другого игрока. Когда вы тратите такие Улики, то на вопросы отвечает игрок, а не Мастер. На ответы игрока распространяются те же правила, что и на ответы Мастера: прямой ответ или зацепка должны быть правдой.

ПОТЕРЯ УЛИК

Когда Улики теряют актуальность, они теряются. Например, после осмотра кладбища в поисках опасностей, после того как вы его покинете, собранные Улики потеряют актуальность и их следует удалить из игры. Прибыв на кладбище снова, вы должны еще раз проверить кладбище, если хотите выяснить появились ли здесь новые опасности.
Также следует помнить, что Улика считается потраченной только если вы получили ответ или зацепку на ваш вопрос. Если вы задатите вопрос на который у Мастера нет ответа или который невозможно узнать от источника, то Улика не считается потраченной.

ЗАРЯДЫ

Заряды отражают вашу способность менять мир вокруг себя, используя навыки, союзников и ресурсы. Они могут отражать преимущество в битве, психологическую устойчивость или возможность найти нужную экипировку в багажнике автомобиля. Они также могут отражать мифические источники, вроде целебного касания, облака элементальной силы, силу призыва существ и предметов или заклинания в гримуаре.

В плане механик игры, **Заряды** позволяют создавать или удалять теги истории, накладывать или снимать статусы и сжигать теги других игроков, позволяя использовать способности своего персонажа разнообразными изобретательными способами.

ПОЛУЧЕНИЕ ЗАРЯДОВ

Самым распространённым способом получение Зарядов является приём **Изменения игры**, но некоторые другие приёмы и механики тоже могут создавать Заряды. Когда ты получаешь Заряд, в описании эффекта или приёма указывается сколько их было получено.
У каждого Заряда есть **метод**: способ, которым было получено преимущество и обстоятельства при которых это произошло. Метод Заряда определяется действием, которое его создало. Например, если ты открываешь ящик с оружием посреди перестрелки в центре города и раздаешь оружие и гранаты своим товарищам, то методом такого Заряда является «раздача оружия из ящика». Если ты взываешь к созидательным силам Гайи с мольбой исцелить своему спутнику, то методом станет «целебная сила». Если ты поёшь песнь сирены, чтобы привлечь внимание всех в округе, то методом является «очаровывающая песня». **Когда Заряд был получен, ты уже не можешь изменить его метод или увеличить количество. Получить новые Заряды можно только изменив метод.**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАРЯДОВ

Использовать Заряды можно в любом момент игры: до, во время или после приёма, совершенного тобой, другим игроком или Мастером. Однако, если твой Заряд влияет на приём другого игрока, ты должен использовать его перед броском кубика этого приёма. **Эффект, которого ты хочешь достичь, должен соответствовать методу Заряда и текущим условиям.** Например, если методом является «целебная сила», Заряд не может быть использован, чтобы призвать чемодан с деньгами и дать преимущество в интеллектуальном поединке. Пример соответствия условиям: если ты обычный врач и хочешь залатать напарника Зарядом с методом «аптечка» в гуще битвы, Мастер может решить, что ты не можешь полностью исцелить раны, а только уменьшить боль и предоставить первую помощь.

Заряды могут быть использованы следующими способами:

СОЗДАНИЕ НОВОГО ТЕГА ИСТОРИИ

За каждый потраченный Заряд, ты можешь добавить новый временный тег истории на свой выбор в сцену. Все создаваемый тобой теги истории должны различаться. Например, в зависимости от твоих способностей, ты можешь:
• управлять погодой и создать в сцене штторм
• опустошить бак горючего, создав масляное пятно
• вызвать полицию
• найти в гримуаре заклинание превращения в лягушку
• порыскать в рюкзаке, чтобы достать компас, топорик скалолаза и сигнальную ракетницу
• позвонить адвокату для юридической консультации
• вызвать кошмарный ужас, дать ему когти и наделить сложно изгнать.



СОЖЖЕНИЕ ТЕГА

За каждый потраченный Заряд, ты можешь сжечь один временный или продолжительный тег истории, удалив его со сцены. Например, в зависимости от твоих способностей, ты можешь:

• управлять погодой и развеять штормом
• солгать полиции, чтобы она покинула место
• выбросить револьвер в окно, чтобы его никто не подобрал
• разрядить обстановку, удалив враждебность толпы

Также у тебя есть возможность потратить Заряд, чтобы **временно** сжечь тег силы персонажа союзника или постоянный тег истории. Временно сожженный тег восстанавливается, когда цель выполнит один приём (не используя сожженный тег, конечно же). Если эта эффект был сделан продолжительным, используя одну из опций приёма **Изменения игры**, тег сгорает «по-настоящему» и может быть восстановлен только обычными способами восстановления сгоревших тегов. Однако, ты не можешь тратить Заряды, чтобы сжигать названные для приёма теги персонажа, который находится в центре внимания.

НАЛОЖИТЬ СТАТУС

Ты можешь наложить на цель временный статус на свой выбор с уровнем, равным потраченным Зарядам. Например, за 2 Заряда можно сделать цель приклеенной-2. Ты не можешь увеличить существующий статус, используя Заряды, кроме наложения Зарядов в том же спектре, усиливая тем самым существующий статус (см. правила по спектрам на стр.235). Помни, что временные и продолжительные статусы никогда не складываются (даже если они в одном спектре).
Ты можешь разделить Заряды между разными целями, наложив на каждую временный статус с уровнем равным потраченным на цель Зарядам. Например, ты можешь потратить 3 Заряда «громового облака», чтобы сделать одну цель ослеплённой-1, а другую шокированной-2.

Целью твоего статуса может быть твой персонаж, другой игрок, неигровой персонаж или объект. Если ты накладываешь статус на другого игрока против его воли, то он может **Столкнуться с опасностью**, чтобы понизить или избежать статуса.

ПОНИЗИТЬ ИЛИ УДАЛИТЬ СТАТУС

За каждый потраченный Заряд, ты можешь понизить уровень одного статуса на единицу. Если уровень статуса опускается до нуля, то он удаляется. Например, ты можешь потратить 1 Заряд, чтобы понизить заворожен-2 до отвлечен-1 или потратить 2 Заряда, чтобы полностью удалить заворожен-2.
Ты можешь разделить Заряды между разными статусами, понизив каждый из них на количество потраченных на статус Зарядов. Также можно понижать статусы у разных целей.
Ты можешь влиять на статусы как до, так и после наложения его на цель. Например, ты можешь понизить или предотвратить разрывные-раны-4, используя Заряды для блокирования взрыва до того, как он нанесет повреждения. А если урон уже был нанесен, то можно использовать Заряды для ускорения естественного лечения (в зависимости от метода).

НАКОПЛЕНИЕ ЗАРЯДОВ

Так как ты можешь использовать Заряды только для создания эффектов, связанных с методом Заряда, большинство Зарядов теряют актуальность вскоре после создания. Например, если ты пробовал высосать яд из отравленного-2 напарника и создал 3 Заряда, то оставшийся (после снятия статуса 2 уровня) Заряд сразу же теряется, поскольку метод больше неприменим к здоровому напарнику. Иногда метод остается актуальным некоторое время, что позволяет сохранять Заряды для последующего использования, например ты вызвал мертвецов на помощь и создал 2 Заряда, потратив 1 на создание тега истории зомби. Позже в сцене ты можешь вызвать ещё одного. **Помни, что пока у тебя есть Заряд с определенным методом, ты не можешь создать Заряд с тем же методом.**

